

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Implementasi

Implementasi adalah tahap paling kritis dalam mencapai hasil dari rencana dan strategi. Keberhasilan implementasi bergantung pada eksekusi yang baik, melibatkan orang-orang yang tepat, menyediakan sumber daya yang cukup, dan mempertimbangkan perubahan yang diperlukan. (Robert H. Schaffer, 2005)

2.2. Youtube



Gambar 2.1 Youtube

Menurut (Burgess, J., & Green, J, 2009) Pentingnya YouTube dalam budaya partisipatif. Mereka berpendapat bahwa YouTube telah memberikan *platform* bagi individu untuk berkontribusi secara kreatif dan berbagi konten mereka dengan audiens global. Hal ini telah mengubah paradigma produksi dan konsumsi media, membuka pintu bagi kolaborasi dan partisipasi yang lebih luas.

Dampak YouTube terhadap industri media dan hiburan. Mereka berpendapat bahwa YouTube telah memungkinkan munculnya konten kreatif dari orang biasa yang sebelumnya tidak memiliki akses ke *platform* media tradisional.

Hal ini menciptakan peluang baru bagi para kreator dan mengubah lanskap industri media secara keseluruhan.(Strangelove, M., 2010)

Beberapa ahli menggaris bawahi pentingnya YouTube dalam mewakili keragaman dan memberikan suara kepada kelompok yang sebelumnya terabaikan dalam media tradisional. YouTube memungkinkan individu dengan latar belakang, identitas, dan pandangan yang beragam untuk mengungkapkan diri mereka sendiri dan menyuarakan masalah yang penting bagi mereka. Ini membantu memperkaya representasi dalam budaya populer.(Van Dijck, J, 2013)

Tantangan regulasi yang dihadapi oleh YouTube. Mereka menyoroti perlunya aturan yang efektif untuk mengatasi isu-isu seperti disinformasi, kebencian, dan pengawasan konten. Ahli ini juga menekankan pentingnya tanggung jawab *platform* dalam memastikan integritas dan keamanan informasi yang disajikan kepada pengguna.(.Napoli, P. M, 2019)

2.3. Pengertian Metode

Menurut Arikunto (2006) Metode adalah langkah-langkah yang sistematis, rasional, dan objektif dalam mencapai tujuan penelitian.

Metode adalah cara atau prosedur yang digunakan dalam penelitian atau kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau informasi secara sistematis, valid, dan reliabel. (Sugiyono 2014)

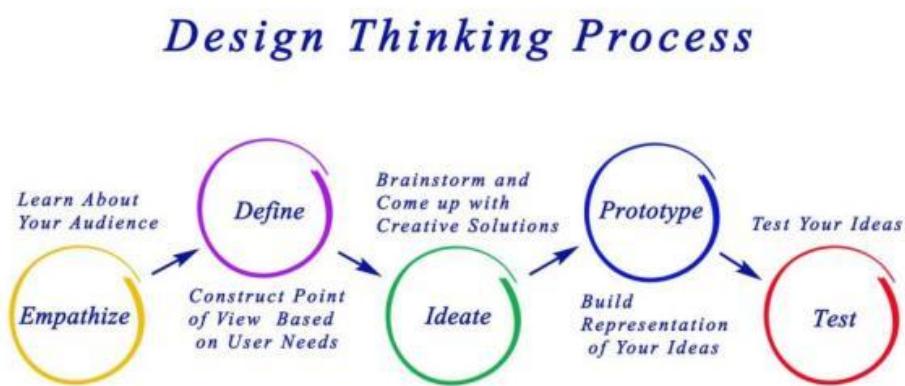
Metode adalah strategi atau pendekatan yang diterapkan dalam melakukan penelitian atau pengajaran untuk menghasilkan pengetahuan yang sah dan relevan. (Wayne C. Booth, Gregory G. Colomb, dan Joseph M. Williams 2008)

John W. Creswell dalam buku *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2017) mengatakan Metode adalah serangkaian langkah-langkah yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian atau studi secara sistematis.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa menggambarkan pentingnya pendekatan yang terstruktur, rasional, dan sistematis dalam mencapati tujuan dalam konteks penelitian atau kegiatan ilmiah. Metode memberikan kerangka

kerja yang jelas untuk merancang dan melaksanakan studi yang valid, reliabel, dan dapat diandalkan.

2.4. Metode *Design Thinking*



Gambar 2.2 Design Thinking

Tim Brown, pendiri IDEO (2009), menggambarkan *design thinking* sebagai "pendekatan yang digunakan untuk menggabungkan kepekaan empati terhadap manusia, kreativitas dalam generasi ide, dan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan solusi yang sesuai".

Tim Brown dan Barry Katz Dalam buku "*Change by Design*"(2009), Tim Brown dan Barry Katz menjelaskan *design thinking* sebagai "metode yang diterapkan oleh para desainer untuk memecahkan masalah yang kompleks, dengan menekankan pemahaman mendalam tentang pengguna, kebutuhan mereka, dan konteks sosial dalam merancang solusi yang inovatif."

Menurut Roger L. Martin (2009), menggambarkan *design thinking* sebagai "proses berulang untuk memecahkan masalah yang kompleks dengan menggunakan intuisi, logika abduktif, dan pemodelan konseptual."

Metode *Design Thinking* adalah pendekatan yang kreatif dan berpusat pada pengguna dalam memecahkan masalah dan menciptakan solusi inovatif. Metode ini menggabungkan elemen berpikir desain dengan pendekatan kolaboratif untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah yang mendasarinya, dan menghasilkan solusi yang relevan. Berikut adalah tahapan-tahapan umum dalam metode *Design Thinking*:

1. Empati (*Empathize*)

Tahap pertama adalah memahami pengguna dengan mendengarkan, mengamati, dan berempati terhadap mereka. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang dihadapi pengguna. Metode yang digunakan termasuk wawancara, observasi langsung, atau pembuatan persona.

2. Definisi (*Define*)

Setelah memperoleh wawasan tentang pengguna, tahap ini melibatkan merumuskan permasalahan atau tantangan yang ingin dipecahkan secara spesifik. Pemahaman yang mendalam tentang pengguna membantu dalam merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan berfokus.

3. Ideasi (*Ideate*)

Pada tahap ini, tim menggunakan proses kreatif untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi. Tidak ada batasan dalam menghasilkan ide, dan pendekatan yang digunakan termasuk brainstorming, mind mapping, atau teknik lain yang mendorong pemikiran bebas. Fokus pada generasi ide yang luas dan inovatif.

4. Prototipe (*Prototype*)

Ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya dikembangkan menjadi bentuk prototipe yang kasar atau sederhana. Prototipe ini dapat berupa model fisik, gambar, storyboard, atau bahkan simulasi interaktif, tergantung pada konteks dan jenis solusi yang diusulkan. Prototipe digunakan untuk menguji dan mengiterasi konsep solusi.

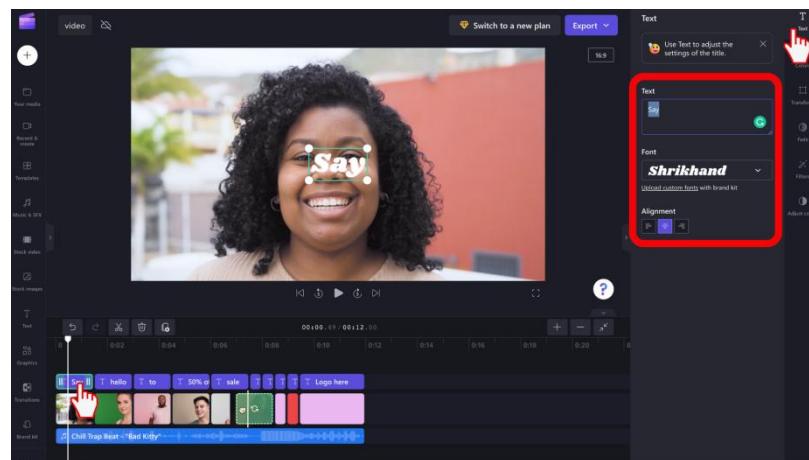
5. Uji (*Test*)

Tahap terakhir adalah menguji prototipe dengan pengguna. Tujuan dari pengujian adalah untuk memvalidasi apakah solusi yang diusulkan memenuhi kebutuhan pengguna dan memecahkan masalah yang diidentifikasi. Hasil pengujian akan memberikan wawasan berharga untuk melakukan iterasi dan perbaikan lebih lanjut pada solusi yang diusulkan.

Design Thinking bukanlah proses yang linier, melainkan lebih bersifat iteratif. Tahapan-tahapan tersebut dapat dilakukan secara berulang, dengan peningkatan dan perbaikan setiap kali melalui siklus. Pendekatan kolaboratif juga ditekankan dalam metode ini, dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, seperti tim desain, pengguna, ahli domain, dan lainnya, dalam setiap tahapan.

Metode *Design Thinking* memungkinkan pendekatan kreatif dan fleksibel dalam memecahkan masalah, dengan fokus pada kebutuhan pengguna dan penciptaan solusi yang relevan. Hal ini mendorong inovasi, pengujian cepat, dan pemahaman mendalam tentang pengguna yang membantu dalam menghasilkan solusi yang lebih baik dan lebih berorientasi pengguna.

2.5. Template Editing



Gambar 2.3 Template Editing

Template editing merujuk pada proses mengubah atau memodifikasi *template* yang telah ada agar sesuai dengan kebutuhan atau preferensi pengguna. *Template* adalah kerangka atau pola yang digunakan sebagai dasar untuk

membuat desain, dokumen, atau halaman web dengan konsistensi visual. Ketika menggunakan *template*, pengguna dapat mengedit konten, tata letak, warna, *font*, dan elemen lainnya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang *template editing*:

1. Memilih *Template*

Tahap pertama dalam template editing adalah memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan *Editor*. *Template* dapat ditemukan dalam berbagai aplikasi atau *platform*, seperti program pengolah kata, perangkat lunak desain grafis, atau sistem manajemen konten (CMS) untuk halaman web. *Template* biasanya dibuat oleh desainer profesional dan menawarkan kerangka kerja yang siap digunakan untuk berbagai keperluan, seperti *resume*, brosur, laman web, presentasi, atau publikasi.

2. Mengakses *Template*

Setelah memilih *template*, langkah selanjutnya adalah mengakses *template* tersebut. Ini dapat dilakukan dengan mendownload *template* dari sumber yang sesuai atau mengaksesnya melalui aplikasi atau *platform* yang digunakan. *Template* biasanya tersedia dalam format yang dapat diedit, seperti file Word, PowerPoint, InDesign, Photoshop, atau HTML/CSS untuk laman web.

3. Mengedit Konten

Setelah mengakses *template*, *Editor* dapat mulai mengedit konten. Ini melibatkan penggantian teks yang ada dengan kebutuhan konten, seperti judul, subjudul, paragraf, atau daftar. *Editor* juga dapat menambahkan gambar, grafik, atau elemen lain yang relevan untuk memperkaya konten. Pastikan untuk memperhatikan tata letak dan gaya yang ada agar tetap konsisten dengan *template*.

4. Menyesuaikan Tata Letak

Template biasanya memiliki tata letak yang telah ditentukan, tetapi *Editor* dapat menyesuaikannya sesuai dengan kebutuhan konten. Ini melibatkan perubahan posisi atau ukuran elemen, menambahkan atau menghapus bagian, mengatur kolom, atau membuat penyusunan yang berbeda. *Editor*

juga dapat memodifikasi gaya atau pemformatan teks, seperti font, ukuran, warna, atau efek.

5. Mengganti Warna dan Tema

Template mungkin memiliki skema warna atau tema yang telah ditetapkan. Namun, Editor dapat mengubahnya sesuai dengan preferensi Anda atau sesuai dengan identitas merek atau gaya yang diinginkan. Ini melibatkan penggantian warna latar belakang, warna teks, warna elemen dekoratif, atau menerapkan tema khusus yang konsisten.

6. Menyesuaikan Grafis dan Elemen Visual

Jika template termasuk grafis, ikon, atau elemen visual lainnya, Editor dapat menyesuaikannya sesuai kebutuhan konten. Ini melibatkan penggantian atau penyuntingan gambar yang ada, mengubah ikon, atau menambahkan elemen visual tambahan untuk meningkatkan tampilan visual *template*.

7. Menyimpan dan Menggunakan *Template*

Setelah Editor selesai mengedit template sesuai dengan kebutuhan dan preferensi konten yang dibutuhkan.

2.6. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras terbentuk dari kebutuhan perangkat lunak yang dipergunakan. Oleh karena itu, dalam membangun aplikasi ini dibutuhkan perangkat dengan spesifikasi minimum:

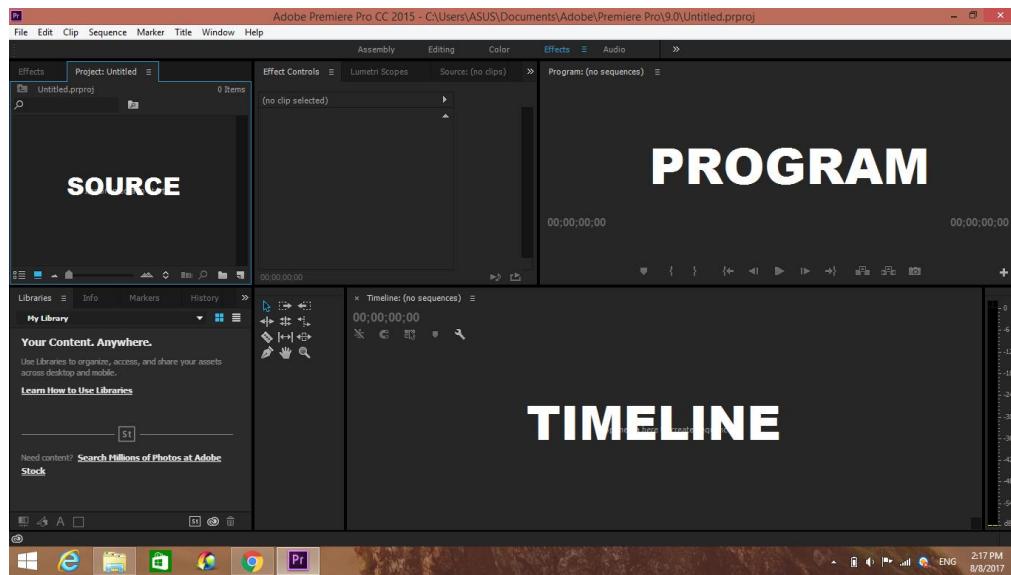
- a. Sistem Operasi : Microsoft Windows 11 (64-bit) versi 21H2 atau setelahnya
- b. Prosesor : Intel(R) Core(TM) i5-9300H CPU @ 2.40 GHz CPU atau AMD yang setara
- c. RAM : 8 GB
- d. Kartu Grafis : nVidia GeForce GTX 1050 Ti atau setara; nVidia GeForce GTX 1660 atau Quadro T1000 direkomendasi, dengan 2 GP GPU VRAM

- e. Ruang Penyimpanan : 256 GB ruang SSD yang tersedia untuk penginstallan
- f. Resolusi Monitor : 1920 x 1080
- g. Kartu Suara Model : ASIO kompatibel atau Microsoft Windows *Driver Model*

2.7. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan *Template*, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yang berfungsi sebagai dasar peralatan untuk membangun aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan diantaranya:

2.7.1. Adobe Premiere Pro



Gambar 2.4 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro ialah program pengolah video yang terdapat 45 efek videonya serta 12 efek audio yang dipergunakan dalam mengganti pola tampilan serta membuat animasi video maupun audio. Diantara beberapa efek tersebut membutuhkan kartu grafis dengan kualitas tinggi dimana dari ke-45 efek tersebut 3 diantaranya yang hanya bisa dioperasikan dengan bantuan kartu grafis seperti

AMD atau NVIDIA supaya dapat diterapkan untuk membuat klip video. Adobe premier pro juga mempunyai 30 macam transisi untuk memudahkan pergantian klip video pada klip video selanjutnya yang lebih dinamis. Beberapa transmisi diantaranya juga membutuhkan kartu grafis AMD maupun NVIDIA. Aplikasi ini juga memiliki fitur unggul lainnya yang dapat diaplikasi saat penggunaan media (Gora, 2006:1-3). Adobe Premiere Pro jika disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli adalah merupakan aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media yang berupa audio visual atau video.

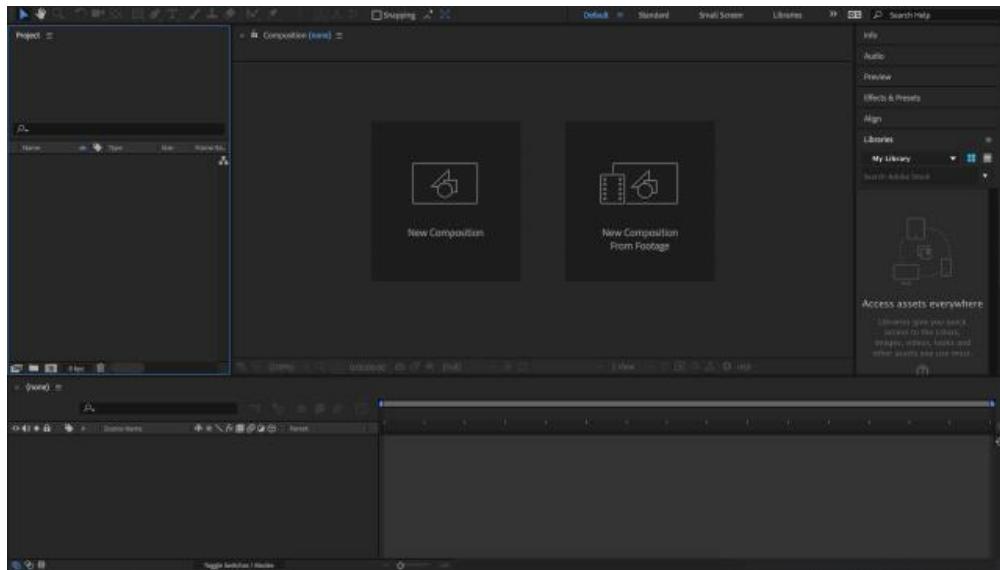
Tabel 2.1 Tools Adobe Premiere Pro

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Track Select Tool</i>	Alat ini digunakan untuk sepenuhnya memilih satu trek untuk memfasilitasi proses konversi. Misalnya ada lima trek di layar dan jika ingin mengubah salah satunya sepenuhnya, tekan <i>Shift</i> + <i>A</i> pada keyboard atau pilih alat pemilihan trek dengan panah kanan di kotak yang rusak.
2.		<i>Selection Tool</i>	<i>Selector</i> ini digunakan untuk memilih data di lembar kerja, seperti video, musik, gambar, dll. Bahkan juga dapat menggunakan alat seleksi untuk memindahkan posisi video, yang membuat penampilan lebih rapi dan ditempatkan sesuai kebutuhan. Pintasan <i>keyboard</i> nya adalah huruf <i>V</i> .
3.		<i>Ripple Edit Tool</i>	<i>Ripple</i> edit tool memungkinkan menyesuaikan titik edit dan

			memindahkan klip yang diinginkan di sepanjang garis waktu. Selain mencari dua ikon panah di sisi yang berlawanan, dapat juga menekan huruf B untuk menggunakan tool secara langsung.
4.		<i>Rate Stretch Tool</i>	<i>Rate stretch tool</i> bersimbol panah melengkung diagonal di tengah garis, membantu mempercepat atau memperlambat video. Tekan huruf X untuk <i>Shortcut</i> jalan pintas.
5.		<i>Rolling Edit Tool</i>	Jika ingin mengedit dua klip tanpa menambahkan atau menghapus <i>Ripple edit tool</i> , pilih alat Pengeditan bergantian untuk membuat penyesuaian di antara titik pengeditan sehingga dapat dengan mudah mengubah bentuknya.
6.		<i>Razor Tool</i>	Mungkin ada bagian dari pengeditan video atau musik pengantar yang ingin diratakan atau potong karena tidak digunakan. Bisa menggunakan <i>razor tool</i> yang melambangkan potongan rol film.
7.		<i>Pen Tool</i>	Jika tidak ingin melihat atau membuat pengeditan video atau gambar yang ingin diedit terlihat transparan, gunakan alat pena dengan ikon pena. Alat ini membantu membuat klip menjadi transparan dengan menekan

			huruf P berulang kali. Dapat juga menggunakan alat <i>Pen</i> untuk membuat jangkar di dalam klip.
--	--	--	--

2.7.2. Adobe *After Effect*



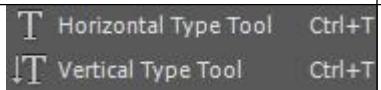
Gambar 2.5 Adobe *After Effect*

Didalam penelitian ini, yang dimaksud dengan adobe after effects adalah sebuah produk *software* yang dirilis oleh multimedia terkenal dari *Adobe System Incorporated*, yang merupakan software animasi video *professional* yang biasa dipakai di layar kaca dan layar lebar untuk efek iklan, efek khusus film, video *profile* dll. Dengan kata lain *software* ini lebih dekat dengan dunia broadcast televisi dan perfilman yang setiap hari disiarkan. (Hendratman, 2009).

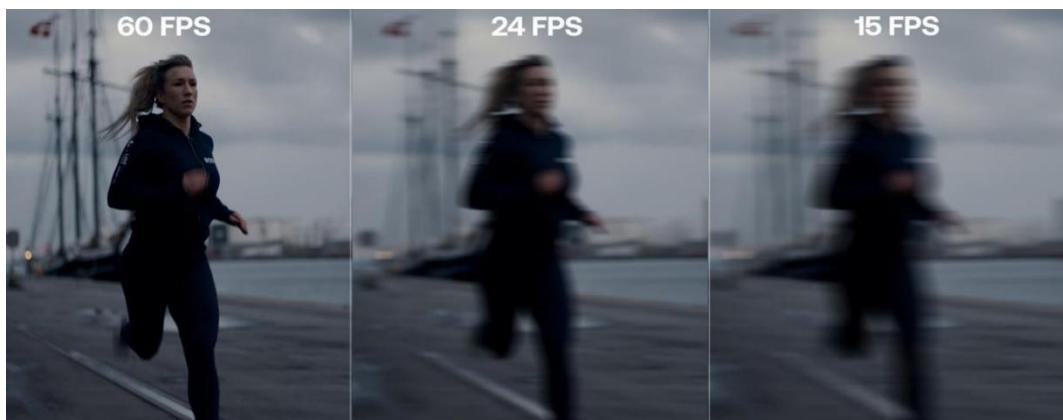
Tabel 2.2 *Tools After Effects*

No.	Gambar	Keterangan
-----	--------	------------

1.	 Unified Camera Tool C  Orbit Camera Tool C  Track XY Camera Tool C  Track Z Camera Tool C	<p>a. <i>Unified Camera Tool</i> : Hanya digunakan pada layer camera. Untuk merotasikan kamera secara bebas.</p> <p>b. <i>Orbit Camera Tool</i> : Untuk Merotasikan camera.</p> <p>c. <i>Track XY Camera Tool</i> : Untuk Menggeser kamera berdasarkan sumbu XY.</p> <p>d. <i>Track Z Camera Tool</i> : Untuk mengatur jarak kamera terhadap objek.</p>
2.	 Rectangle Tool Q  Rounded Rectangle Tool Q  Ellipse Tool Q  Polygon Tool Q  Star Tool Q	<p>a. <i>Rectangle Tool</i> : Berfungsi untuk menggambar persegi dengan sisi yang lancip</p> <p>b. <i>Rounded Rectangle Tool</i> : Berfungsi untuk membuat persegi dengan sisi tumpul</p> <p>c. <i>Ellipse Tool</i> : Berfungsi untuk menggambar elips dan lingkaran</p> <p>d. <i>Polygon Tool</i> : Berfungsi untuk menggambar segi yang banyak</p> <p>e. <i>Star Tool</i> : Berfungsi untuk menggambar bentuk bintang</p>
3.	 Pen Tool G  Add Vertex Tool G  Delete Vertex Tool G  Convert Vertex Tool G	<p>a. <i>Pen Tool</i> : Untuk membuat shape bebas</p> <p>b. <i>Add Vertex Tool</i> : Untuk menambahkan <i>vertex point</i> sebuah <i>shape</i></p> <p>c. <i>Delete Vertex Tool</i> : Untuk mengurangi <i>vertex point</i> sebuah <i>shape</i></p>

		d. <i>Convert Vertex Tool</i> : Untuk membuat kurva atau garis lengkung
4.		a. <i>Horizontal Type Tool</i> : Membuat teks horizontal b. <i>Vertical Type Tool</i> : Membuat teks vertical

2.8. *Motion Graphic*



Gambar 2.6 Motion Graphic

Menurut Gallagher Rebecca (2006) *Motion Graphic* adalah kedinamisan, memberikan efek hidup pada tulisan dan gambar yang membuat hal tersebut jadi sebuah pesan yang ingin di sampaikan kepada penonton. *Motion Graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan teknik-teknik dalam pergerakan dan ritmenya untuk dapat mengkomunikasikannya. *Motion Graphic* banyak digunakan dalam tv dan film untuk membantu memperkenalkan suatu ceritanya.

Motion graphic adalah alat komunikasi visual yang kuat yang menggabungkan animasi, desain, dan penceritaan untuk menyampaikan informasi kompleks secara menarik dan menarik.(Taylor, A. 2015)

Motion graphic memungkinkan desainer menggabungkan seni dan teknologi, memungkinkan mereka untuk menyampaikan ide-ide kompleks dan emosi secara visual yang mencolok dan ringkas. (Leblanc, Y. 2013)

Motion graphic telah menjadi bagian integral dari budaya visual kontemporer, membentuk cara kita mengonsumsi informasi dan berinteraksi dengan media *digital*. Mereka memberikan sarana penceritaan yang melampaui batasan bahasa dan budaya. (Crook, I. 2015)

Dari Chris Meyer dan Trish Meyer dalam buku *Creating Motion Graphics with After Effects* (2000) Mengatakan, *Motion graphic* telah berevolusi dari sekadar elemen dekoratif menjadi alat yang penting untuk komunikasi visual yang efektif di berbagai industri, termasuk periklanan, hiburan, dan pendidikan.

2.9. Penelitian Kegunaan (*Usability Testing*)

Usability adalah sejauh mana produk atau layanan dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan oleh efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Pengguna, tujuan, dan konteks penggunaan mengacu pada kombinasi pengguna, sasaran, dan konteks penggunaan tertentu yang mempertimbangkan *usability*. Sehingga dapat dikatakan *usability* adalah seberapa mudah pengguna dapat menggunakan atau mempelajari suatu sistem. (Nurvita, S., & Chotimah, S. N. 2022)

Menurut Nurvita, S., & Chotimah, S. N. (2022), terdapat tiga aspek pada *usability* yaitu, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan;

a. Efektivitas

Efektivitas adalah seberapa baik pengguna dalam mencapai tujuan yang ditentukan saat menggunakan sistem, serta kelengkapan yang didapatkan saat menyelesaikan tugas.

b. Efisiensi

Efisiensi adalah sumberdaya yang digunakan oleh pengguna dalam mencapai ketepatan dan kelengkapan dari tujuan.

c. Kepuasan

Sejauh mana respon fisik, kognitif, dan emosional pengguna yang dihasilkan dari penggunaan sistem, produk atau layanan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna

2.10. Teknik Yang Digunakan

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada berbagai solusi desain grafis profesional yang menciptakan komunikasi dinamis dan efektif dalam bentuk film, televisi, dan internet. Dalam teknik motion grafis, terdapat dua metode yang digunakan, yaitu menggerakkan gambar dan menggabungkan urutan gambar yang memiliki kontinuitas sehingga menciptakan kesan gerak. Untuk menciptakan *motion graphic* yang efektif, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan:

Aspek Spasial : Pertimbangan mengenai ruang termasuk arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan saat gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, dan hubungan pergerakan dengan batas-batas *frame*. Semua faktor ini sangat penting dipertimbangkan saat merencanakan animasi. Gerakan *frame* juga dapat diciptakan berdasarkan gerakan fisik atau simulasi kamera.

Aspek Temporal : Pertimbangan mengenai waktu dan kecepatan (*velocity*) berperan penting dalam koreografi gerakan. Dalam video dan film, waktu dinyatakan secara numerik sebagai *frame per second* (fps). *Frame rate* ini menentukan kecepatan maksimum animasi yang dapat diputar untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan. Standar *frame rate* pada film untuk *motion picture* komersial adalah 24fps.

Integrasi Live Action : Saat bekerja dengan konten *live action*, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik seperti tone, kontras, pencahayaan, kedalaman lapangan, fokus, sudut kamera, ukuran bidikan, dan framing yang bergerak

Aspek Tipografi : Prinsip penting dalam membangun pesan dalam desain grafis. Dalam penggunaan tipografi, beberapa elemen seperti jenis huruf (tipe huruf), ketebalan (*weight*), kapitalisasi atau huruf kecil dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan.

